



**PENINGKATAN MOTORIK HALUS MELALUI LAYANAN  
PENGUASAAN KONTEN DENGAN PERMAINAN  
MENYUSUN BENTUK-BENTUK BANGUN  
SEDERHANA DARI BALOK  
DI TK KARTINI MAYONG**

Oleh  
**FEUNIKA APSIRA SUTRISNO**  
NIM 201031134

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

**2014**



**PENINGKATAN MOTORIK HALUS MELALUI LAYANAN  
PENGUASAAN  
KONTEN DENGAN PERMAINAN MENYUSUN BENTUK-BENTUK  
BANGUN SEDERHANA DARI BALOK  
DI TK KARTINI MAYONG**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu  
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata 1  
Program Studi Bimbingan Konseling**

**Oleh  
FEUNIKA APSIRA SUTRISNO  
NIM 201031134**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### **Motto**

- *Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai dari urusan tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap (QS. Al-Insayaroh:58)*
- *Pengetahuan diperoleh dengan belajar, kepercayaan dengan keraguan, keahlian dengan berlatih, dan cinta dengan mencintai (Thomas Szasz-Psikiater Hungaria).*

### **Persembahan :**

*Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah karya ini ku persembahkan kepada beberapa pihak yang sangat berperan dalam hal memberikan do'a, semangat, dan motivasi:*

1. *Orang tua tercinta (Bapak Sutrisno dan Ibu Supadmi) beserta keluarga besar yang selalu mendukung dan mendo'akan dan mendukung*
2. *Sahabat-sahabat saya yang selalu ada dan selalu membantu saya*

3. *Rekan-rekan Mahasiswa BK  
di Universitas Muria Kudus 2010*
4. *Almamater Universitas Muria  
Kudus*





#### HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh Feunika Apsira Sutrisno (NIM 2010-31-134) dengan judul “Peningkatan Motorik Halus Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Permainan Menyusun Bentuk-bentuk Bangun Sederhana dari Balok di TK Kartini Mayong” telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 4 September 2014

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing I



Drs. Masturi, MM  
NIS. 0610713020001001

Dosen Pembimbing II



Drs. Sucipto, M.Pd., Kons  
NIS. 06107130200010015

Mengetahui,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



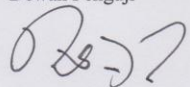
Dr. Drs. Slamet Utomo, M.Pd.  
NIP. 19621219 198703 1 015

#### HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh Feunika Apsira Sutrisno (NIM 2010-31-134) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 September 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bimbingan dan Konseling.

Kudus, 10 September 2014

Dewan Penguji



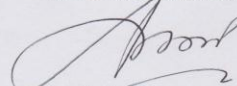
Drs. Masturi, MM  
NIS. 0610713020001001

(Ketua)



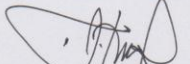
Drs. Sucipto, M.Pd., Kons  
NIS. 06107130200010015

(Anggota)



Drs. Sunardi  
NIP. 19521105 198303 1 004

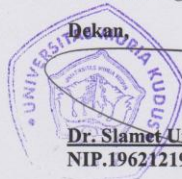
(Anggota)



Dra. Sumarwiyah, M.Pd., Kons.  
NIS. 0617313020001008

(Anggota)

Mengetahui  
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.  
NIP. 19621219 198703 1 015

## **PRAKATA**

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala Rahmat dan karunia-Nya karena penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Peningkatan Motorik Halus melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Permainan Menyusun bentuk-bentuk Bangun Sederhana dari Balok di TK KartiniMayong”.

Penyusunan skripsitersebut, dapat terselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus.
2. Dra. Sumarwiyah, M.Pd.,Kons. Selaku ketua Program Studi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bimbingan Konseling Universitas Muria Kudus
3. Drs.Masturi, MM selaku dosen pembimbing I yang tak henti-hentinya memberikan bimbingan dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons. selaku dosen pembimbing II yang telah sabar membimbing dan memberi dorongan semangat kepada penulis.



5. Bapak Ibu Dosen FKIP Bimbingan dan Konseling yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti dalam penyusunan skripsi.
6. Keluargaku tercinta yang selalu membantu memberikan dukungan moril dan spiritual yang menyanyangi dan mendo'akan selalu.
7. Kepala Sekolah dan guru beserta anak-anak TK Kartini Mayong yang bersedia membantu peneliti dan bekerjasama dengan baik selama penelitian.
8. Semua sahabatku tecinta yang telah memberikan bantuan, masukan, motivasinya untuk menyelesaikan skripsi ini
9. Seluruh pihak yang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi tersebut, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun agar skripsi tersebut menjadi lebih sempurna. Akhirnya dengan penuh harapan semoga skripsi tersebut dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya.

Kudus, September 2014

Penulis

FeunikaApsira Sutrisno



## ABSTRACT

Sutrisno, Feunika. Apsira. 2014. *“Improving Soft Motoric Skill Through the Services Content Mastery With A Game Devised Simple Wake Forms Of Beams In TK Kartini Mayong”*. Skripsi Course Guidance and Counseling. Teacher Training and Education Faculty, Muria Kudus University. Advisor (I) Drs. Masturi, M. M., Advisor (II) Drs. Sucipto, M. Pd, Kons.

**Key words:** *Soft motoric skill, Content Service Mastery.*

The background of this research is there is no balanced in doing the activity, because children prefer to do rough motoric than doing soft motoric activities. The Problem of the research is: Can the content service with the game compiled forms arose from beams improve the soft motoric on Group A TK Kartini Mayong in academic year 2013-2014? The purpose of this research is: to find out if soft motoric can improve the services content mastery through game devised simple wake forms of simple beams on children Group A in academic year 2013-2014. The objective of the research are: 1. The Theoretic usefulness, to supplement and enrich the insights, knowledge and can develop the culture of science in guidance and counseling services, in particular the content mastery with a game devised a simple wake forms of beams. 2. Practical Usability, 1. The head master, can be used as consideration for giving hours of guidance and counseling. 2. for counselors, can use as a material consideration for providing hours of guidance and counseling. 3. For children, it can give more knowledge and understanding of soft motoric, and can be used as reflection to make balance motoric activities. 4. for the researchers, can give more knowledge and understanding of the description of the problem in the field, and as preparation for pre-service to be teacher researchers guidance and counseling who smart and professional.

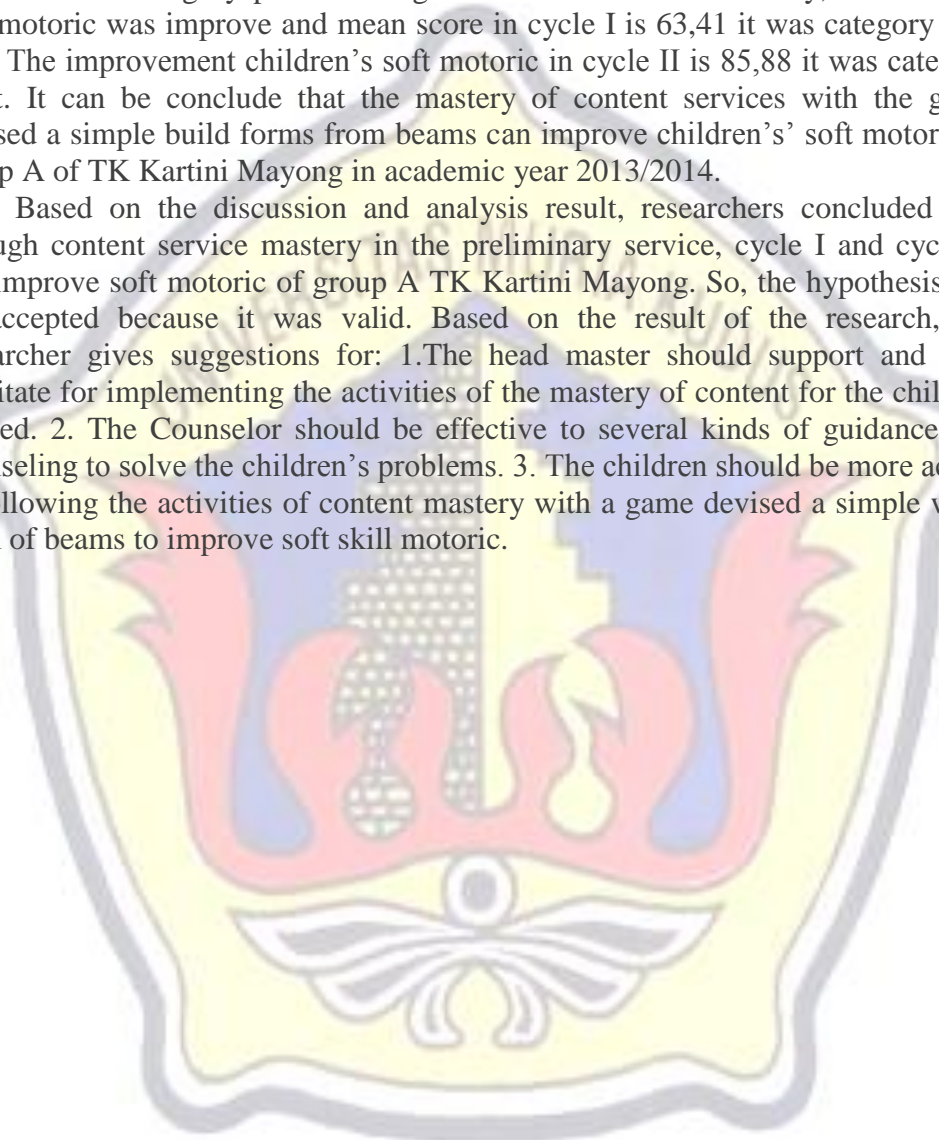
The development of soft motoric skill movement is coordination improvement of gestures which involving the muscles and smaller nerves or detail. Soft skill motoric is some movement involving certain body parts and performed by small muscles, do not need a lot of energy but requires careful coordination and accuracy. Content Control Services is one of the Guidance and Counseling Services which important held in the school. Content Services mastery at school actually a helpful service and the direction given to the student collaborators. Content Control Services is service assistance to individuals (students) either individually or in groups to master certain abilities or competencies through learning activities. Class action hypothesis in this research can be formulated as follows: Application service game content with waking up simple forms of can improve soft skill motoric of group A TK Kartini Mayong in academic year 2013/2014.

The subject is examined in this research is eight children of group A, who have a low soft motoric. Based on interviews and observation, Variable content

Mastery is : service mastery with game devised a simple wake forms of beams (free variables) and soft motoric (band variable). The data were gathered from observation method, and the supporting data are: interview and observation. Data analysis uses in this research is comparative descriptive. This research was done in two cycles (cycle I and cycle II) each cycle consist of three meetings.

Based on the observation results before doing the action content services mastery with a game to compose simple wake forms of beams, the mean score is 43,41it was a category poor. After given content services mastery, the children soft motoric was improve and mean score in cycle I is 63,41 it was category nice fine. The improvement children's soft motoric in cycle II is 85,88 it was category great. It can be conclude that the mastery of content services with the game devised a simple build forms from beams can improve children's' soft motoric of group A of TK Kartini Mayong in academic year 2013/2014.

Based on the discussion and analysis result, researchers concluded that through content service mastery in the preliminary service, cycle I and cycle II can improve soft motoric of group A TK Kartini Mayong. So, the hypothesis can be accepted because it was valid. Based on the result of the research, the researcher gives suggestions for: 1.The head master should support and give facilitate for implementing the activities of the mastery of content for the children needed. 2. The Counselor should be effective to several kinds of guidance and counseling to solve the children's problems. 3. The children should be more active in following the activities of content mastery with a game devised a simple wake form of beams to improve soft skill motoric.





## ABSTRAK

Sutrisno ,Feunika. Apsira. 2014. *Peningkatan Motorik Halus Melalui Layanan Penguasaan Konten dengan Permainan Menyusun Bentuk-bentuk bangun Sederhana dari Balok Di TK Kartini Mayong*. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus. Pembimbing (I) Drs. Masturi, M.M , Pembimbing (II) Drs. Sucipto, M.Pd, Kons.

**Kata kunci:** *Motorik Halus, Layanan Penguasaan Konten.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sikap aktifitas yang dilakukan tidak seimbang, karena anak-anak lebih suka melakukan motorik kasar daripada melakukan aktifitas motorik halusny. Permasalahan yang diteliti: apakah layanan penguasaan konten dengan permainan menyusun bentuk-bentuk bangun dari balok dapat meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A TK Kartini Mayong tahun ajaran 2013/2014? Tujuan penelitian ini adalah : diperolehnya peningkatan motorik halus melalui layanan penguasaan konten permainan menyusun bentuk-bentuk bangun sederhana sederhana dari balok pada anak kelompok A tahun ajaran 2013/2014.

Motorik halus adalah gerakan yang menggunakan otot-otot halus yang berkoordinasi dengan otak dalam melakukan suatu kegiatan. Layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan yang diberikan pada inidvidu ataupun kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar.

Perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengoordinasikan gerak tubuh yang melibatkan otot dan saraf yang jauh lebih kecil atau detail. motorik halus adalah gerakan yang hanya melibatkan bagian-bagian tubuh teretntu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil, tidak terlalu membutuhkan tanaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat serta ketelitian. Layanan Penguasaan Konten merupakan salah satu Layanan Bimbingan dan Konseling yang penting diselenggarakan di sekolah. Layanan Penguasaan Konten di sekolah pada hakikatnya merupakan layanan yang membantu dan arahan yang diberikan kolaborator terhadap siswa. Layanan Penguasaan Konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu (siswa) baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kopetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Hipotesis tindakan kelas dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Penerapan layanan konten dengan permainan menyusun bentuk-bentuk bangun sederhana dari balok dapt meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A TK Kartini Mayong TP 2013/2014.

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah delapan anak kelompok A, yang memiliki motorik halus rendah berdasarkan wawancara dan observasi,



Variabel penelitian: layanan penguasaan konten dengan permainan menyusun bentuk-bentuk bangun sederhana dari balok (variabel bebas) dan motorik halus (variabel terikat). Metode pengumpulan data metode observasi, metode pendukung yaitu wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif komparatif. Penelitian dilakukan 2 siklus (siklus I dan siklus II) setiap siklus dilakukan 3 pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi sebelum dilakukan tindakan layanan penguasaan konten dengan permainan menyusun bentuk-bentuk bangun sederhana dari balok dan masuk dalam kategori rendah dengan hasil rata-rata 43,41% dengan kategori kurang. Setelah diberi layanan penguasaan konten, motorik halus anak meningkat dalam siklus I setelah dirata-rata hasil yang diperoleh pada siklus I mencapai 63,42% dalam kategori baik. Sedangkan pada siklus ke II motorik halus anak meningkat menjadi 85,88% dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa layanan penguasaan konten dengan permainan menyusun bentuk-bentuk bangun sederhana dari balok dapat meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A TK Kartini Mayong Tahun Ajaran 2013/2014.

Hasil pembahasan dan analisa peneliti menyimpulkan sebagai berikut melalui layanan penguasaan konten pada awal sebelum layanan, siklus I, siklus II dapat meningkatkan meningkatkan motorik halus pada anak kelompok A TK Kartini Mayong. Dengan demikian hipotesis yang diajukan dapat diterima karena telah teruji kebenarannya. Setelah melihat temuan di lapangan peneliti memberikan saran kepada: 1.Kepala sekolah, hendaknya mendukung dan memfasilitasi penyelenggaraan kegiatan penguasaan konten untuk kebutuhan anak. 2. Konselor, hendaknya lebih mengefektifkan berbagai macam layanan bimbingan dan konseling untuk membantu menyelesaikan permasalahan anak. 3. Kepada Anak, hendaknya lebih aktif dalam mengikuti kegiatan penguasaan konten dengan permainan menyusun bentuk-bentuk bangun sederhana dari balok untuk meningkatkan motorik halusnya.4.Untuk Peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan dan meningkatkan motoric halus pada anak.

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LOGO</b> .....	<b>ii</b>
<b>JUDUL</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>PRAKATA</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ix</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xxii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xxiii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	 <b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Kegunaan Penelitian .....	8
1.4.1 Kegunaan teoritis .....	8
1.4.2 Kegunaan Praktis .....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian .....	9
1.6 Definisi Operasional .....	10
1.6.1 Peningkatan Motorik Halus .....	10
1.6.2 Layanan Konten dengan permainan menyusun bentuk-bentuk bangun- bangun sederhana dari balok .....	10
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN</b> .....	 <b>12</b>

2.1 Kajian Pustaka.....	12
2.1.1 Perkembangan Motorik Halus.....	12
2.1.1.1 Pengertian Motorik Halus .....	12
2.1.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Motorik Anak ...	13
2.1.1.3 Tujuan Pengembangan Motorik Halus anak usia 4-6 tahun (anak TK)	15
2.1.1.4 Tahap-tahap Perkembangan Motorik Halus usia 4-6 .....	15
2.1.1.5 Ciri Perkembangan Motorik Halus yang Rendah .....	17
2.1.2 Layanan Penguasaan Konten .....	18
2.1.2.1 Pengertian Layanan Penguasaan Konten .....	18
2.1.2.2 Tujuan Layanan Penguasaan Konten .....	21
2.1.2.3 Komponen Layanan Penguasaan Konten.....	22
2.1.2.4 Asas Layanan Penguasaan Konten .....	23
2.1.2.5 Teknik Layanan Penguasaan Konten .....	24
2.1.2.6 Kegiatan Pendukung Layanan Penguasaan Konten.....	25
2.1.2.7 Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten.....	26
2.1.3 Permainan.....	29
2.1.3.1 Pengertian Permainan dan Bermain .....	29
2.1.3.2 Fungsi Permainan dan Bermain Bagi Anak Usia Dini .....	30
2.1.3.3 Jenis-jenis Permainan.....	32
2.1.3.4 Ciri-ciri Permainan .....	33
2.1.4 Menyusun Balok .....	34
2.1.4.1 Pengertian Balok .....	34
2.1.4.2 Fungsi Main Balok .....	35

2.1.4.3 Kriteria dalam Bermain Balok .....	37
2.1.4.4 Tahap Perkembangan Anak dalam Penggunaan Balok .....	40
2.1.4.5 Mengamati Kegiatan Permainan Balok .....	42
2.1.4.6 Langkah-langkah kegiatan di Sentra Balok .....	44
2.1.5 Implementasi Layanan Penguasaan Konten dengan Permainan Menyusun bentuk-bentuk bangun sederhana dari balok .....	45
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan .....	46
2.3 Kerangka Berpikir .....	51
2.4 Hipotesis tindakan.....	52
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>53</b>
3.1 Setting dan Karakteristik Subyek Penelitian.....	53
3.1.1 Setting Penelitian .....	53
3.1.1.1 Waktu Penelitian .....	52
3.1.1.2 Lokasi Penelitian.....	54
3.1.2 Karakteristik Penelitian.....	54
3.2 Variabel Penelitian .....	54
3.2.1 Variabel Bebas .....	55
3.2.2 Variabel Terikat .....	55
3.3 Rancangan Penelitian .....	56
3.3.1 Siklus I .....	57
3.3.1.1 Perencanaan .....	57
3.3.1.2 Pelaksanaan Tindakan .....	58
3.3.1.3 Pengamatan .....	58



3.3.1.4 Refleksi .....	59
3.3.2 Siklus II.....	59
3.3.2.1 Perencanaan.....	59
3.3.2.2 Pelaksanaan Tindakan .....	60
3.3.2.3 Pengamatan .....	61
3.3.2.4 Refleksi .....	61
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	62
3.4.1 Metode Observasi.....	62
3.4.1.1 Bentuk-bentuk Metode Observasi.....	63
3.4.2 Metode Wawancara .....	74
3.4.3 Dokumentasi .....	76
3.4.4 Metode Demonstrasi .....	77
3.4.4.1 Pengertian Metode Demonstrasi .....	78
3.4.4.2 Manfaat dan Tujuan Metode Demonstrasi .....	79
3.4.4.3 Rancangan Kegiatan Demonstrasi .....	80
3.4.5 Metode Pemberian Tugas.....	81
3.5 Analisis Data .....	82
3.6 Indikator Keberhasilan .....	88
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>90</b>
4.1 Pra Siklus .....	90
4.2 Hasil Penelitian .....	99
4.2.1 Pelaksanaan penelitian Siklus I.....	100
4.2.1.1 Perencanaan Tindakan .....	100



4.2.1.2 Pelaksanaan Tindakan .....	101
4.2.1.3 Pengamatan Tindakan .....	114
4.2.1.3.1 Pengamatan Pembelajaran Peneliti Dalam Layanan Penguasaan Konten Indikator <i>High Touch</i> .....	114
4.2.1.3.2 Pengamatan Pembelajaran Peneliti Dalam Layanan Penguasaan Konten Indikator <i>High Tech</i> .....	119
4.2.1.3.3 Pengamatan Pembelajaran Peneliti Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak .....	124
4.2.1.3.4 Pengamatan Pembelajaran Peneliti Terhadap Kemampuan Menyusun Balok.....	132
4.2.1.4 Refleksi .....	141
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian Siklus II .....	142
4.2.2.1 Perencanaan Tindakan .....	142
4.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan.....	145
4.2.2.3 Pengamatan Tindakan.....	154
4.2.2.3.1 Pengamatan Pembelajaran Peneliti Dalam Layanan Penguasaan Konten Indikator <i>High Touch</i> .....	156
4.2.2.3.2 Pengamatan Pembelajaran Peneliti Dalam Layanan Penguasaan Konten Indikator <i>High Tech</i> .....	161
4.2.2.3.3 Pengamatan Pembelajaran Peneliti Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak .....	165
4.2.2.4 Refleksi .....	180

4.3 Simpulan .....	198
4.4 Uji Hipotesis Tindakan .....	204
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>205</b>
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>215</b>
6.1 Simpulan .....	215
6.2 Saran.....	216
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>218</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>220</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>323</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>324</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas .....	53
3.2 Daftar Absensi Kelompok A TK Kartini Mayong.....	54
3.3 Tabel Perencanaan Materi Penguasaan Konten .....	61
3.4 Lembar Observasi Kegiatan Permainan Balok .....	64
3.5 Indikator Kegiatan Permainan Balok.....	65
3.6 Indikator Penilaian Kegiatan Permainan Balok .....	65
3.7 Kriteria Penilaian Kegiatan Permainan Balok .....	66
3.8 Lembar Observasi Peningkatan Motorik Halus .....	67
3.9 Indikator Peningkatan Motorik Halus .....	67
3.10 Indikator Penilaian Kegiatan Motorik Halus .....	68
3.11 Kriteria Penilaian Peningkatan Motorik Halus .....	69
3.12 Pedoman Observasi Guru Kelas Terhadap Peneliti Dalam Layanan Penguasaan Konten ( <i>High Touch</i> ).....	69
3.13 Pedoman Observasi Guru Kelas Terhadap Peneliti Dalam Layanan Penguasaan Konten ( <i>High Tech</i> ).....	71
3.14 Kriteria penilaian pedoman observasi guru <i>High Tech</i> dan <i>High Touch</i> .....	73
3.15 Lembar wawancara untuk guru sesudah layanan penguasaan conten.....	76
3.16 <i>Rating-Scale</i> Lembar Observasi.....	86
3.17 <i>Rating-Scale</i> Motorik Halus.....	87

3.18 <i>Rating-Scale</i> Permainan menyusun balok.....	87
4.1 Hasil Observasi Peneliti Tentang Indikator Motorik Halus Pada Pra Siklus I .....	90
4.2 Prosentase Kemampuan Motorik Halus Pra Siklus .....	92
4.3 Hasil Observasi Peneliti Tentang Indikator Menyusun Balok Pra Siklus..	94
4.4 Prosentase Kemampuan Menyusun Balok Pra Siklus .....	96
4.5 Hasil Wawancara Guru Kelas Sebelum Layanan Konten.....	98
4.6 Materi Layanan Penguasaan Konten Siklus I .....	102
4.7 Hasil Observasi Kolabolator Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I.....	114
4.8 Rekap hasil Observasi Kolabolator Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus I.....	116
4.9 Hasil Obeservasi Kolabolataor Terhadap Peneliti Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus I .....	119
4.10 Rekap Hasil Observasi Kolabolator pada Aspek <i>High Tech</i> Sikuls I.....	122
4.11 Hasil Observasi Peneliti Indikator Motorik Halus Siklus I.....	125
4.12 Hasil peningkatan Kemampuan Motorik Halus Pada Siklus I.....	126
4.13 Prosentase Kemampuan Motorik Halus Siklus I .....	127
4.14 Rekap Hasil Observasi Siklus I.....	128
4.15 Pengamatan Kemampuan Motorik Halus Pada Siklus I .....	130
4.16 Hasil Observasi Peneliti Indikator Kemampuan Menyusun Balok Siklus I.....	133
4.17 Hasil Peningkatan Menyusun Balok Siklus 1 .....	134
4.18 Prosentase Kemampuan Motorik Halus Sikuls I .....	135
4.19 Rekap Hasil Observasi Menyusun Balok Siklus I .....	136
4.20 PengamatanKemampuan Menyusun Balok Siklus I.....	139
4.21 Kelemahan Peneliti dan Anak pada Tindakan Siklus I.....	142
4.22 Materi Layanan penguasaan Konten pada Siklus II.....	145



4.23 Hasil Observasi Kolabolator Pada Aspek <i>High Touch</i> Siklus II .....	157
4.24 Rekap hasil observasi Kolabolator Terhadap Peneliti pada aspek <i>High Touch</i> Siklus II.....	159
4.25 Hasil Observasi Kolabolator Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus II.....	161
4.26 Rekap Hasil Observasi Kolabolator Pada Aspek <i>High Tech</i> Siklus II.....	163
4.27 Hasil Observasi Peneliti Indikator Motorik Halus Siklus II .....	165
4.28 hasil Peningkatan Motorik Halus Siklus II .....	166
4.29 Prosentase Kemampuan Motorik Halus Siklus II.....	167
4.30 Rekap Hasil Observasi Motorik Halus Siklus II.....	168
4.31 Pengamatan Kemampuan Motorik Halus Siklus II.....	171
4.32 Hasil Observasi Peneliti Indikator Menyusun Balok Siklus II .....	173
4.33 Hasil Peningkatan Menyusun Balok Siklus II .....	174
4.34 Prosentase Kemampuan Menyusun Balok Siklus II.....	175
4.35 Rekap Hasil Observasi Menyusun balok Siklus II.....	175
4.36 Pengamatan Kemampuan Menyusun Balok Pada Siklus II.....	178
4.37 Perbandingan Observasi Aktivitas Peneliti Siklus I dan Siklus II Aspek <i>High Touch</i> .....	181
4.38 Perbandingan Observasi Aktivitas Peneliti Siklus I dan Siklus II .....	182
4.39 Peningkatan Hasil Observasi Peneliti Terhadap Peningkatan Motorik Halus Secara Keseluruhan .....	184
4.40 Peningkatan Hasil Observasi Peneliti Terhadap Peningkatan Menyusun Balok Secara Keseluruhan .....	191
4.41 Perbandingan Observasi Aktivitas Peneliti Siklus I dan Siklus II Aspek <i>High Touch</i> .....	198
4.42 Hasil Observasi Indikator Kemampuan Motorik halus Pra Sikliu, Siklus I, Siklus II .....	200
4.43 Hasil Observasi Indikator Menyusun Balok Pra Siklus Siklus, Siklus I, Siklus II.....	202



## DAFTAR GAMBAR/BAGAN/DIAGRAM

Gambar/Grafik	Halaman
2.1 bagan Kerangka Berpikir .....	51
3.1 Skema Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	57
3.2 Interaksi Antar Tahapan Proses Analisis Data Dalam penelitian Kualitatif .....	84
4.1 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Pra siklus.....	93
4.2 Hasil Observasi Kemampuan Menyusun Balok Pra Siklus .....	97
4.3 Observasi Pembelajaran Indikator <i>High Tech</i> Siklus I .....	118
4.4 Observasi Pembelajaran Indikator <i>High Tech</i> Siklus I .....	123
4.5 Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus I .....	128
4.6 Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus I .....	131
4.7 Observasi Menyusun Balok Siklus I.....	137
4.8 Observasi Menyusun Balok Siklus I.....	141
4.9 Observasi Pembelajaran Indikator <i>High Touch</i> Siklus II.....	160
4.10 Observasi Pembelajaran Peneliti Indikator <i>High Tech</i> Siklus II.....	164
4.11 Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus II .....	169
4.12 Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus II .....	172
4.13 Observasi Menyusun Balok Siklus II .....	176
4.14 Observasi Kemampuan Menyusun Balok Siklus II .....	179
4.15 Perbandingan hasil Observasi Peningkatan Motorik Halus Anak Secara Keseluruhan .....	189

4.16 Perbandingan hasil Observasi Peningkatan Menyusun Balok Secara Keseluruhan .....	196
4.17 Hasil Observasi Kemampuan Motorik Halus Siklus I dan Siklus II .....	202
4.18 Hasil Observasi Kemampuan Menyusun Balok Pra Siklus, Siklus I, Siklus II .....	204



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Materi Layanan Penguasaan Konten.....	218
2. Daftar Subjek Penelitian .....	219
3. Hasil Observasi Pra Siklus.....	220
4. Satuan layanan bimbingan dan konseling layanan penguasaan konten siklus I pertemuan 1 .....	224
5. Satuan layanan bimbingan dan konseling layanan penguasaan konten siklus I pertemuan 2 .....	239
6. Satuan layanan bimbingan dan konseling layanan penguasaan konten siklus I pertemuan 3 .....	256
7. Satuan layanan bimbingan dan konseling layanan penguasaan konten siklus II pertemuan 1 .....	273
8. Satuan layanan bimbingan dan konseling layanan penguasaan konten siklus II pertemuan 2 .....	288
9. Satuan layanan bimbingan dan konseling layanan penguasaan konten siklus II pertemuan 3 .....	303
10. Hasil wawancara setelah kegiatan layanan penguasaan konten....	317
11. Dokumentasi kegiatan penelitian layanan penguasaan konten dengan permainan menyusun bentuk-bentuk bangun dari balok..	320